

PENGELOLAAN PEMBELAJARAN KURSUS KEWIRAUSAHAAN BERBASIS TI DALAM MEMPERSIAPKAN KEMAMPUAN BERWIRAUSAHA DI YAYASAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT

(Studi Kasus Model Pembelajaran Blended Learning pada Program Pendidikan Kursus Wirausaha Merakit Komputer di Yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) Kabupaten Bandung)

Purnomo, S.Pd *)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pelaksanaan program kursus kewirausahaan merakit komputer berbasis TI dengan menerapkan model pembelajaran blended learning. Model pembelajaran blended learning merupakan gabungan pembelajaran conventional dan virtual (menggunakan aplikasi moodle) yang sengaja dirancang untuk mempermudah pencapaian efektivitas dan efisiensi pelaksanaan program. Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) bagaimana perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi (blended learning) dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha, dan 2) bagaimana faktor pendukung dan penghambat pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis TI yang dilaksanakan oleh yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung?

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi literatur.

Model pembelajaran blended learning ini mampu meminimalisasi jam pelajaran kursus dengan tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran sehingga mampu mengurangi biaya produksi pembelajaran seperti transport, bahan ajar, pengeluaran kertas, alat tulis dll. Adapun faktor pendukung dari penyelenggaraan kursus adalah adanya dukungan kebijakan, dukungan masyarakat, dan dukungan sarana prasarana berupa perangkat keras dan lunak sedangkan faktor penghambatnya adalah minimnya tenaga ahli yang konsen pada TI dan faktor keamanan dari virtual learning (pencurian password, hacker dll). Akan tetapi, penyelenggara mampu mengatasi hambatan tersebut dengan mengoptimalkan SDM yang ada dengan mempelajari dan memperdalam perangkat software dan hardware yang telah tersedia serta pengaktifan password hanya berlaku bagi yang sudah terdaftar.

Dalam pelaksanaannya, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut: 1) Kebijakan institusi pendidikan dalam memanfaatkan teknologi e-learning perlu dikaji dan dirancang secara lebih mendalam, 2) E-learning adalah proses pembelajaran yang dituangkan melalui teknologi internet. Oleh karena itu, prinsip dan komunikasi pembelajaran perlu didesain seperti layaknya pembelajaran konvensional, 3) Arsitektur dan sistem jaringan komputer YPM perlu dirancang dengan lebih baik lagi agar proses pembelajaran kursus pun dapat berjalan dengan lebih baik, 4) Pihak pengelola/penyelenggara dan tutor harus melibatkan peserta secara penuh dalam kegiatan perencanaan sehingga seluruh kegiatan yang direncanakan dapat diketahui dan dilaksanakan oleh peserta pelatihan

Kata kunci : *Pengelolaan Pembelajaran, Teknologi Informasi, Blended Learning, Program Kursus*

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman dan waktu, peranan pendidikan luar sekolah berubah cepat. Dewasa ini, masyarakat sudah menyadari betapa pentingnya peranan pendidikan luar sekolah untuk proses pengaplikasian kecakapan hidup. Apabila dibandingkan dengan pendidikan formal yang menyediakan waktu terbatas untuk proses belajar peserta didik, waktu belajar dalam pendidikan nonformal adalah seluruh waktu hidup manusia, artinya waktu untuk belajar tidak dibatasi. Dalam hal ini tingkat perubahan dapat terjadi dengan pesat. Era globalisasi yang berlangsung saat ini mampu merubah hubungan-hubungan perorangan dalam ruang yang tanpa sekat dan waktu yang tidak terbatas sehingga peranan pendidikan sepanjang hayat diperlukan oleh siapapun dengan tujuan untuk tetap menguasai nasib sendiri, bertahan hidup, dan meningkatkan kehidupan.

Grafik pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2006-2010 versi IDC, P.T. Telkom, dan Nokia Siemens Network dalam <http://www.sharingvision.blz/2011/02/07/grafik-eksponensial-survei-pengguna-internet-indonesia-2006-2010/>, jumlah pengguna internet pada tahun 2006 mencapai 20 juta, kemudian bertambah menjadi 25 juta (2007), hingga 48,7 juta pada akhir tahun 2010 lalu. Data tersebut menandakan pula bahwa kemampuan masyarakat Indonesia terhadap teknologi informasi (internet) telah mencapai tahap peningkatan melek teknologi (*technology literacy*).

Jelaslah bahwa teknologi informasi mampu diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran pendidikan luar sekolah, khususnya kursus. Pengintegrasian ini dapat menghasilkan proses pembelajaran dua arah baik secara langsung maupun tidak langsung tanpa menghilangkan makna tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Peneliti merasa tertarik untuk mengkaji pengelolaan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi di yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung, dimana dalam pembelajaran *virtual learning* menggunakan aplikasi moodle.

B. Perumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan, yaitu “bagaimana perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi (*blended learning*) dalam mempersiapkan kemampuan berwirausaha, serta bagaimana faktor pendukung dan penghambat pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi yang dilaksanakan oleh yayasan Pengembangan Masyarakat (YPM) kabupaten Bandung?”

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Peneliti membatasi penelitian ini pada penerapan fungsi manajemen kursus dan pembelajaran, termasuk mengungkap faktor-faktor penghambat dan pendukung pembelajaran kursus berbasis TI dalam mempersiapkan kemampuan berwirausah

C. Hasil Pembahasan

1. Gambaran Perencanaan Pembelajaran Kursus Kewirausahaan Berbasis Teknologi Informasi

Penyusunan visi dan misi atau tujuan dari program kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi merupakan rancangan interaksi edukasi yang sadar akan tujuan tertentu, setidaknya adalah tercapainya tujuan intruksional atau tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Menurut Sagala (2010: 136), proses pembentukan setiap rencana latihan dan pembelajaran yang baik dimulai dengan penentuan tujuan pelajaran yang tepat.

Pandangan komprehensif terhadap pembelajaran kursus yang tidak hanya diakses melalui tatap muka, melainkan juga diperlukan pembelajaran *online* sebagai inovasi dalam strategi pembelajaran. Menurut asep dalam <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id> *web centric course* adalah: "Penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional), sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka, fungsinya saling melengkapi, pengajar bisa memberikan petunjuk pada warga belajar untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya".



Sumber: analisis peneliti, 2011

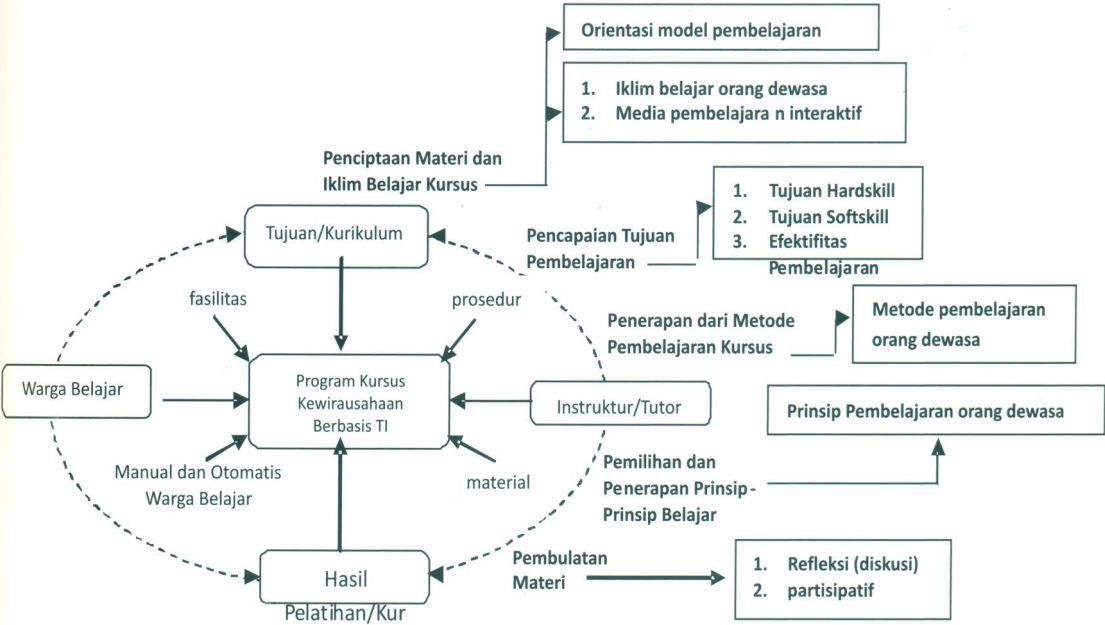
2. Gambaran Pengorganisasian Pembelajaran Kursus Kewirausahaan Berbasis Teknologi Informasi

Pengorganisasian merupakan fungsi penting dalam pengelolaan pembelajaran karena pengorganisasian adalah kegiatan dalam memadukan, menyeleksi kualifikasi sumber-sumber yang diperlukan, dan membagi tugas, tanggung jawab orang-orang untuk menjalankan rangkaian kegiatan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendapat Gorton dalam Sagala (2010: 143) yang mengemukakan pengorganisasian adalah terbaginya tugas ke dalam berbagai unsur organisasi. Dengan kata lain, pengorganisasian yang efektif adalah membagi rata dan menstrukturkan tugas-tugas ke dalam sub-sub atau komponen-komponen organisasi

3. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Kursus Kewirausahaan Berbasis Teknologi Informasi

Berdasarkan informasi yang didapat dari penyelenggara dan tutor, persentase pembelajaran ideal (kurikulum merakit komputer) pada umumnya berjumlah 120 jam @ 60 menit, yakni 70% praktik sebanyak 84 Jam dan 30% teori sebanyak 36 Jam.

Setelah menerapkan model “*blended learning system*”, jumlah jam pelajaran pun ternyata mampu dikurangi sebanyak hampir 50% dengan analisis sebagai berikut: total jumlah jam pelajaran 60 jam @ 60 menit, yakni 70% praktik sebanyak 42 jam dan 30% teori sebanyak 18 jam. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2009: 200) yang menyatakan bahwa dalam sistem *blended learning*, 30%-79% konten pembelajaran sudah tersaji di internet. Karena dalam pelaksanaannya, kedudukan virtual learning terhadap *conventional learning* adalah sebagai pengganti, penambah dan pelengkap.



Sumber: analisis peneliti, 2011

4. Gambaran Pengawasan Pembelajaran Kursus Kewirausahaan Berbasis Teknologi Informasi

Ruang lingkup pengawasan pembelajaran sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 Bab IV standar proses Pasal 23 menjelaskan bahwa pengawasan pembelajaran meliputi pemantauan, supervisi, evaluasi, pelaporan, dan pengambilan tindak lanjut yang diperlukan. Pemantauan program kursus kewirausahaan berbasis teknologi informasi dilakukan oleh penyelenggara sebagai pimpinan tertinggi di dalam kepengurusan program.

Penyelenggara melakukan supervisi berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk diambil kesimpulannya, sesuai-tidaknya dengan tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran, peran dan fungsi tutor.

Pembelajaran tatap muka (*conventional learning*) menerapkan bentuk evaluasi pembelajaran berbentuk tes, nontes dan tes alternative sedangkan pembelajaran maya (*virtual learning*) tidak seluruhnya menggunakan bentuk evaluasi karena tutor tidak secara langsung bertemu dengan warga belajar, hanya menggunakan evaluasi pembelajaran berbentuk tes dan tes alternative

Pelaporan pembelajaran diberikan dari tutor kepada penyelenggara sebagai bentuk pertanggungjawaban kinerja tutor di dalam proses pembelajaran sedangkan penyelenggara menindaklanjuti laporan yang telah diterima dari tutor sebagai hasil analisis proses pembelajaran dilihat dari segi manajemen program, strategi pembelajaran, dan kompetensi tutor itu sendiri.

Tindak lanjut merupakan hasil analisis dari pelaporan yang telah diterima dan diamati baik oleh penyelenggara maupun tutor sehingga, tindak lanjut pada kursus kewirausahaan berbasis TI ini merupakan upaya komprehensif yang dilakukan oleh penyelenggara dan tutor karena dalam tindak lanjut ini terdapat berbagai masukan berkaitan dengan keluaran dan dampak program, seperti perbaikan strategi pembelajaran, pengembangan mitra usaha, mengikutsertakan tutor ke dalam beberapa pelatihan, memberikan teguran secara langsung maupun tidak langsung kepada tutor, pemberian penghargaan kepada tutor atau warga belajar, dan upaya lainnya dalam memenuhi keberlanjutan program.

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Kursus Kewirausahaan Berbasis Teknologi Informasi

Faktor pendukung dalam terciptanya pembelajaran yang bermutu. Faktor-faktor tersebut meliputi *pertama*, harus ada kebijakan sebagai payung yang antara lain mencakup sistem pembiayaan dan arah pengembangan. *Kedua*, pengembangan isi atau materi, misalnya kurikulum harus berbasis teknologi informasi dan komunikasi (memadukan dua pendekatan tatap muka dan *virtual*). Hal yang dikembangkan tidak terbatas pada operasional atau latihan penggunaan komputer. *Ketiga*, persiapan tenaga pengajar, dan *keempat*, penyediaan perangkat kerasnya.

Dalam kenyataannya, beberapa kendala yang dihadapi sebagai berikut:

- 1) minimnya tenaga ahli sebagai sumber daya manusia, masih satu orang sebagai operator yang merangkap sebagai tutor,
- 2) Kemungkinan adanya kecurangan, plagiasi, dan pelanggaran hak cipta.
- 3) Pengajar (tutor) harus memberikan interaksi yang responsif dan berkelanjutan untuk mengenal warga belajar lebih jauh dan dapat melihat minatnya, memberikan ujian berupa analisis suatu kasus yang berbeda, dan meminta warga belajar untuk menjelaskan logika sesuai analisis yang dijelaskan.
- 4) Membutuhkan jaringan internet untuk pembelajaran jarak jauh.
- 5) Program-program dalam *virtual learning* membutuhkan *personal computer* (PC) dengan spesifikasi yang cukup canggih agar program bisa berjalan dengan baik.

Dalam implementasinya, pengelola kursus wirausaha berbasis teknologi informasi memiliki langkah-langkah untuk mengatasi hambatan tersebut, diantaranya:

- 1) Perlunya penyediaan alat bantu untuk membatasi akses ilegal ke dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *password* untuk mengurangi kecurangan dalam praktik *virtual learning*.
- 2) Mengadakan uji langsung terhadap warga belajar secara tulis dan lisan (praktik dan nonpraktik).
- 3) Membuat modul tes dan modul materi sebagai pendukung pembelajaran warga belajar.
- 4) Membuat jadwal khusus untuk bertemu dengan tutor secara *on-line* dan tatap muka langsung.

D. Penutup (Kesimpulan/Saran)

Kesimpulan :

1) Merencanakan Pembelajaran Kursus Kewirausahaan Berbasis TI

Penyusunan desain pembelajaran dan pengadaan media pembelajaran ditentukan oleh pihak penyelenggaraan program kursus merakit komputer, tutor sebagai sumber belajar, dan komponen-komponen dalam rancangan/desain pembelajaran yang sudah disusun sesuai dengan hal-hal pokok yang sebenarnya

2) Mengorganisir Pembelajaran Kursus Kewirausahaan Berbasis TI

Pengorganisasian pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis TI di yayasan Pengembangan Masyarakat memiliki karakteristik tersendiri, yakni uraian tugas yang jelas untuk setiap posisi mulai dari posisi tim penyelenggara, tutor, pendamping tutor, penyelenggara ujian, sampai posisi peserta kursus.

3) Melaksanakan Pembelajaran Kursus Kewirausahaan Berbasis TI

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran mampu memberikan suguhan materi yang lebih efektif, dilihat dari pengurangan jam pelajaran tanpa mengurangi tujuan pembelajaran, sehingga berdampak pada efisiensi proses pembelajaran

4) Pengawasan Pembelajaran Kursus Kewirausahaan Berbasis TI

Proses monitoring dalam pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis TI di yayasan Pengembangan Masyarakat, salah satunya didukung oleh instrumen monitoring dan administratif kegiatan belajar-mengajar. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta sebelum diberikan materi-materi pelatihan (*pretest*). Selain itu, dilakukan juga penilaian terhadap kelengkapan-kelengkapan pendukung dalam penyelenggaraan kursus.

5) Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Kursus Kewirausahaan Berbasis TI

Faktor pendukung dalam terciptanya pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis TI di YPM kabupaten Bandung adalah *pertama*, adanya yang mencakup sistem pembiayaan dan arah pengembangan. *Kedua*, pengembangan isi atau materi, misalnya kurikulum harus berbasis teknologi informasi dan komunikasi (memadukan dua pendekatan tatap muka dan

virtual). Dengan demikian, hal yang dikembangkan tidak sebatas operasional atau latihan penggunaan komputer. *Ketiga*, persiapan tenaga pengajar, dan *keempat*, penyediaan perangkat kerasnya.

Beberapa kendala yang dihadapi, yakni *pertama*, minimnya dana bagi lembaga untuk pengadaan perangkat dan ruangan yang lebih strategis, *kedua*, minimnya tenaga ahli sebagai sumber daya manusia, masih satu orang sebagai operator yang merangkap sebagai tutor, dan *ketiga*, faktor lain seperti keamanan lembaga untuk menyediakan perangkat *e-learning*.

Dalam implementasinya, pengelola kursus wirausaha berbasis teknologi informasi memiliki langkah-langkah untuk mengatasi hambatan tersebut, di antaranya:

- 1) Membuat modul tes dan modul materi sebagai pendukung pembelajaran warga belajar,
- 2) Perlunya penyediaan alat bantu untuk membatasi akses ilegal ke dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *password* untuk mengurangi kecurangan dalam praktik *virtual learning*,
- 3) Mengadakan uji langsung terhadap warga belajar secara tulis dan lisan (praktik dan nonpraktik), dan
- 4) Membuat jadwal khusus untuk bertemu dengan tutor secara *online* dan tatap muka langsung.

Saran :

Berikut ini adalah rekomendasi penyusun untuk beberapa pihak terutama yang berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran kursus kewirausahaan berbasis TI.

- 1) Kebijakan institusi pendidikan dalam memanfaatkan teknologi internet melalui *e-learning* perlu dikaji dan dirancang secara lebih mendalam. Pada hakikatnya, *E-learning* adalah proses pembelajaran yang dituangkan melalui teknologi internet. Oleh karena itu, prinsip dan komunikasi pembelajaran perlu didesain seperti layaknya pembelajaran *convensional*.
- 2) Arsitektur dan sistem jaringan komputer perlu dirancang dengan lebih baik lagi agar proses pembelajaran kursus pun dapat berjalan dengan lebih baik.
- 3) Pihak pengelola/penyelenggara dan tutor harus melibatkan peserta secara penuh dalam kegiatan perencanaan sehingga seluruh kegiatan yang direncanakan dapat diketahui dan dilaksanakan oleh peserta pelatihan. Cara yang dapat dilakukan adalah melalui dialog terbuka dengan peserta mengenai perencanaan kursus yang akan disusun.

Daftar Pustaka

- Adri, M. 2008. *Konsep Dasar E-Learning dengan Moodle*. Padang: <http://www.muhammadadri.net>
- Anwar. 2006. *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education)*. Bandung: Alfabeta.
- Asep. 2010. *Definisi Web Centrik Course*. (online). Tersedia: <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>
- Hamalik, O. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hill, Melanie, N. 1998. *Staffing a Distance Learning Team: whom do you really need?*, *Online Journal of Distance Learning Administration*. State University of West Georgia.
- Kumar J.C, 2002. *Definisi Blended Learning System*. (online). Tersedia: <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>.
- Moleong, J.L. 1993. *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Informasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munthe, B. 2009. *Desain Pembelajaran*. Jogjakarta: Pustaka Insan Madani
- Olim, A. 2010. *Pengantar Media Pembelajaran*. (online). Tersedia: <http://www.ayiolim.wordpress.com>
- Sugiyono, 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sinar Grafika.
- _____. 2010. *Grafik pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia*. (online). Tersedia: <http://www.sharingvision.blz/2011/02/07/grafik-eksponensial-survei-pengguna-internet-indonesia-2006-2010/>

*) Prodi PLS Pascasarjana UPI Bandung